Chi siamo, dove andiamo...

A cosa serve un numero zero? L'informatica ci ha dimostrato - ammesso che ce ne fosse bisogno - che anche lo zero ha un valore, un ruolo, una funzione.

Il ruolo di questo numero zero è semplicemente quello di farvi conoscere GigaByte, la nuova rivista di cui troverete il primo numero in tutte le edicole a fine settembre.

GigaByte è uno strumento nuovo grazie al quale potrete finalmente migliorare il vostro rapporto col personal computer, scoprire nuovi mondi e nuove opportunità, potenziare il vostro lavoro o i vostri hobby attraverso le illimitate possibilità che vi metteremo a disposizione.

Troppo bello per essere vero?

Lo pensavamo anche noi, all'inizio. Poi GigaByte ha preso pian piano forma, ha acquisito quell'identità che forse neanche noi ci aspettavamo, come se fosse dotata di vita propria. Attenzione, però, perché GigaByte possiede anche dei lati mutevoli: sono quegli spazi che nasceranno dalle imprevedibili trovate creative dei nostri lettori, cioè voi.

Sì, voi, con le vostre idee, i vostri problemi da risolvere, le vostre esigenze, la vostra fantasia. Per la prima volta potrete interagire con una rivista affinché diventi la 'vostra' rivista.

Ma potrete già scoprire molto di tutto questo sfogliando le pagine che seguono: in esse abbiamo cercato di illustrarvi brevemente le caratteristiche di una rivista che sicuramente sfoglierete con entusiasmo, leggerete con interesse, conserverete con cura e riscoprirete di volta in volta anche a distanza di mesi.

Ma ora, prima di salutarvi e darvi appuntamento in edicola, vorremmo aprire una brevissima parentesi sull'aspetto 'anglofilo' di GigaByte: non si tratta di esterofilia, ma soltanto di una scelta nata dalla constatazione di quanto sia importante conoscere almeno un poco di questa lingua se si vuole veramente abbattere quel 'muro' che separa l'utente 'medio' dallo 'smart user' - l'utente in gamba che ha trasformato, a poco a poco, il computer in un mezzo attraverso il quale esprimere se stesso e le proprie potenzialità.

Infine, vi abbiamo preparato una incredibile sorpresa: GigaByte avrà un suo 'alter ego virtuale' col quale potrete 'dialogare' in qualsiasi momento. Tenete pronti i vostri modem, oppure procuratevene subito uno, perché a fine settembre, quando il numero uno sarà in edicola, potrete stare in contatto con noi 24 ore su 24, tutti i giorni, e vivere interattivamente le rubriche e le iniziative della vostra rivista preferita, in un modo nuovo, semplicissimo e simpatico.

Nel frattempo benvenuti 'a bordo' e... buon viaggio!

Bonaventura Di Bello

Un modo nuovo di fare 'personal computing'

E' nata GigaByte, la rivista che molti di voi stavano aspettando: è nuova, è ricca, è 'la guida' al mondo dell'informatica personale.

Immaginate di essere appena saliti su una enorme astronave interstellare che sta per portarvi in tutti quei luoghi che avete sempre voluto visitare, a conoscere quei mondi apparsi sempre troppo distanti, quasi irraggiungibili.

Prima di tutto, qualcuno dell'equipaggio vi offrirà il programma di viaggio dove vi verrà spiegato come utilizzare le caratteristiche che l'astronave vi mette a disposizione, e quali saranno le tappe del viaggio.

Ecco, quello che state leggendo è appunto il 'libretto di istruzioni' e insieme il depliant pubblicitario di questa 'crociera nell'universo dell'informatica personale'. Abbiamo detto crociera perché siamo convinti che è possibile imparare e scoprire tante cose utili e interessanti anche senza 'studiare', semplicemente viaggiando ed esplorando; e parliamo di 'informatica personale' perché GigaByte si rivolge a tutti coloro che vogliono migliorare il loro rapporto 'personale' col computer (altrimenti perché lo avrebbero chiamato 'personal'?).

UNA RIVISTA 'SU MISURA'

Per capire subito come 'funziona' GigaByte basta partire dalla domanda che ha sempre accompagnato lo sviluppo dell'informatica: "A cosa serve un computer?"

Dopo tutti questi anni dovrebbe essere chiaro a tutti che il computer non è una lavatrice, oppure un televisore, o qualsiasi altro dispositivo elettronico nato per svolgere una funzione ben precisa e soltanto quella.

L'utilizzo che di un computer varia a seconda dell'utente, in base ai suoi interessi, ai suoi gusti, al suo lavoro. Noi di GigaByte, prima di chiederci "COSA si può fare con un computer?" abbiamo considerato la domanda fondamentale: "CHI ne è l'utilizzatore?"

GigaByte è nata in quest'ottica, e viene perciò realizzata da persone diversissime fra loro per interessi e competenze, fra le quali sicuramente vi potrebbe capitare di scoprire qualcuno con cui avete affinità di gusti e di opinioni: dal fanatico di grafica tridimensionale al musicista, dal grafico pubblicitario più o meno esperto al videogiocatore incallito, e così via.

Inoltre, proprio perché non tutti posseggono lo stesso grado di preparazione, *GigaByte presenta le sue informazioni strutturate in modo da permettere all'utente meno esperto di 'entrare' subito nel vivo dell'argomento e nello stesso tempo all'utente più esperto di trovare rapidamente quelle informazioni di cui ha bisogno.*

Proprio per questo gli 'spazi' redazionali sono stati tagliati su misura per le diverse esigenze che potreste avere riguardo all'uso del computer. Ma quali sono questi spazi, le famose 'tappe' del viaggio di esplorazione in cui GigaByte sta per condurvi?

ZONE, AREE E 'ARGOMENTI'

Per semplificare la consultazione della rivista, le pagine sono state divise in sei 'zone' o 'settori' consecu-

[CONTINUA A PAG. 6]

numero ZERO

La 'pagina' di GigaByte: istruzioni per l'uso...

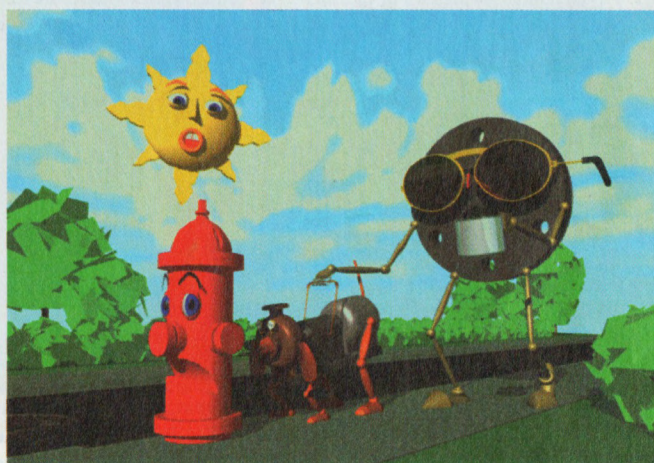
Non potevamo salutarvi senza avervi prima mostrato un esempio di come GigaByte presenta le sue informazioni: date un'occhiata agli 'elementi tipici' di una pagina, tenendo presente che qui sono stati presentati un po' alla rinfusa per darvi un'idea completa: nella rivista vera e propria non appariranno necessariamente assieme, bensì associati fra loro relativamente alla rubrica in cui sono collocati.

Il testo principale viene preparato cercando di fornire una lettura informativa ma non impegnativa: un discorso generale, completo, affinché possiate avere un quadro chiaro dell'argomento anche senza scendere nei particolari 'tecnici'.

AVVIO ALL'USO ED 'APPROFONDIMENTI': I 3 BOX PIU' COMUNI

Man mano che procedete nella lettura potrete, se lo desiderate, esaminare più in dettaglio quei punti di cui viene fornita una *nota*[1] oppure un riquadro di approfondimento, come quello che in questa pagina è contrassegnato dal bollino '**facile**'.

I 'riquadri' sono di tre tipi.

Quelli di approfondimento immediato, sempre contrassegnati dal grado di difficoltà 'tecnica' (facile, medio o difficile) che contraddistingue il testo in essi presentato — sarà quindi possibile prendere in considerazione solo quelli che più si adattano al vostro livello di conoscenza della materia, e magari andarsi a rileggere quelli più 'difficili' a distanza di tempo, quando cioè avrete acquisito una maggiore dimestichezza con l'argomento.

Un secondo tipo di riquadro è quello con l'etichetta ".BAT" e che fornisce dei consigli per risolvere rapidamente i problemi iniziali di utilizzo di un programma.

Infine, nel riquadro ".DOC" troverete l'indicazione di tutte le fonti che al momento sono risultate disponibili per raccogliere maggiore documentazione sull'argomento,

facile

Approfondimenti 'su misura'

I riquadri vi forniscono quelle informazioni aggiuntive che — se inserite nel testo principale — avrebbero appesantito la lettura e annoiato soprattutto chi a tale 'approfondimento' non era interessato.
In questo modo siete liberi di saltare l'argomento e magari di riprenderlo in seguito con più calma, quando vi interesserà veramente.

Semplice, vero?

1 - Ad esempio, questa potrebbe essere una nota esplicativa che chiarisce il significato di un termine o di una espressione utilizzata nel testo principale...

2 - Attenzione quindi ad interpretare le loro opinioni, quando presenti, alla luce della persona che le esprime: un appassionato di musica potrebbe esaltarsi per un CD-ROM di shareware solo perché contiene in gran parte materiale che interessa a lui. Naturalmente le opinioni dei vari redattori di turno saranno 'incorniciate' come ogni altro box, e in più saranno identificate dal colore della 'categoria' a cui il collaboratore appartiene.

reperire i programmi di cui si parla, e magari altro software simile o attinente.

L'USO DEI COLORI: GLI ARGOMENTI

Il team di GigaByte ha trascorso diverse nottate insonni cercando di ridurre a una decina le categorie in cui è possibile far rientrare il software.

Ci siamo riusciti: il risultato sono nove categorie associabili a nove

IL CD-ROM IN CIFRE

Categoria	Valore
ANIMATIN	522 (11,6)
ASTRONMY	193 (4,3)
AUTOCAD	297 (6,6)
DATABASE	553 (12,3)
DESKPUB	747 (16,6)
EDITOR	148 (3,3)
EDUCATIN	373 (8,3)
GRAPHICS	297 (6,6)
MATH	148 (3,3)
MODEM	373 (8,3)
MUSIC	373 (8,3)
PROGRAM	747 (16,6)

diverse 'classi' di utenza, nove modi di vivere l'informatica personale, e una decima categoria che le raggruppa un po' tutte e rappresenta l'interesse generico.

Le abbiamo quindi abbinate, per consentirvi una identificazione più rapida, ad altrettanti coppie di colori: vedrete che in poco tempo sarete in grado di individuare istantaneamente le 'parti' della rivista che corrispondono ai vostri interessi personali.

Ricordate, infine, che anche i collaboratori di GigaByte si ritrovano in queste dieci *identità*[2] - essendo stati ed essendo utenti come voi oltre che redattori di una rivista.

I CD-ROM: GRAFICI E TABELLE PER SAPERE TUTTO... SUBITO

Il grafico tridimensionale qui sotto e la tabella a sinistra (si riferiscono a due diversi prodotti, quindi i valori sono differenti) dovrebbero darvi un'idea di come vengono analizzati i CD-ROM su GigaByte: alla fine delle nostre prove siamo pronti per fornirvi un quadro chiaro, rapido ed esatto di quello che il CD-ROM contiene, in modo che voi possiate giudicare anche da soli se vi può andare bene oppure no.

Naturalmente, in questa pagina di esempio, grafico e tabella non sono commentati, mentre lo saranno in tutti i numeri della rivista vera e propria.

E non dimenticate che questo tipo di analisi viene applicata ad ogni tipo di CD-ROM recensito, a qualsiasi categoria appartenga.

LO SHAREWARE: 2 TIPI DI SCHEDA

Parlare di un prodotto shareware, freeware o public domain significa dare al lettore tutte le informazioni importanti che gli permetteranno di valutare e scegliere il software più adatto alle sue esigenze.

Su GigaByte ogni titolo importante viene corredato da due *tabelle di identificazione* (assenti in queste pagine per motivi di spazio), nelle quali potrete trovare le informazioni che vi occorrono sulla compatibilità col vostro sistema hardware e software, il valore del prodotto dal punto di vista del costo, dell'assistenza, dell'aggiornamento, della semplicità d'uso, della qualità, ecc.

Anche queste tabelle sono chiare e precise come ogni altro elemento presentato in queste due pagine di esempio.

Partenza 'a freddo' per chi inizia...

Spesso l'installazione e l'avvio di un programma possono risultare piuttosto macchinosi: in questi casi questo riquadro vi darà una mano ad installare il software oppure a muovere i primi passi.

In altri casi il riquadro .BAT conterrà informazioni su come effettuare rapidamente delle operazioni fondamentali nell'uso di un programma, oppure automatizzarle e quindi semplificare il vostro lavoro.

IL RESTO... SUL NUMERO UNO

Se volete metterci alla prova e scoprire tutto quello che non siamo riusciti a rivelarvi in queste pagine, non vi resta che tenere d'occhio l'edicola e impadronirvi del primo numero di GigaByte... ma state all'erta, perché andrà a ruba!

Dove trovare 'dati' e programmi...

Quando è possibile, viene fornito un riquadro finale dove riporteremo tutte le fonti a cui potete attingere per scoprire quanto più è possibile sull'argomento.

Questo riquadro si divide, in genere, in un massimo di 6 sotto-sezioni, attraverso le quali è possibile identificare rapidamente le fonti che vi interessano, fra i sei canali classici di distribuzione di materiale informativo e di software:

On Book ....libri dedicati all'argomento
On Magazine ....riviste in cui se ne parla
On Disk ....pubblicazioni con floppy
On Disc ....materiale su CD-ROM
On Line ....file in BBS
On Air ....file via etere (telesoftware/text)

Sarete voi a scegliere il canale o i canali da cui di solito attingete per procurarvi dati o programmi

numero ZERO

STANDARD

tivi, identificabili dalla posizione del tassello nero sui margini destro e sinistro delle pagine, nella quale potete leggere, in negativo, il nome appunto della ZONA.

Queste ZONE contengono una serie di AREE (rubriche) regolari che possono ospitare argomenti fissi, oppure di cui si parla solo in quel determinato numero della rivista.

Ma cosa troverete di preciso nelle pagine di GigaByte? Per capirlo vi basterà scorrere la descrizione delle AREE che, per chiarezza, sono state elencate e raggruppate qui di seguito nello stesso ordine in cui appaiono nella rivista.

Zona 1: L.I.F.O.

Come indica la sigla (Last In First Out: l'ultimo ad entrare è il primo ad uscire) presa in prestito dal mondo della programmazione, questa zona comprende tutte quelle pagine il cui contenuto è stato preparato poco prima di chiudere la rivista, e cioè:

GLOBAL VILLAGE

Grazie al computer, il mondo non ha quasi più confini. Le *notizie* e le *anteprime* sui prodotti sono sempre la parte più stimolante di una rivista, ma noi di GigaByte *abbiamo fatto qualcosa di più*: infatti, sebbene questo spazio della rivista sia dedicato a notizie e anteprime più 'fresche' (in particolare riguardo allo shareware e ai CD-ROM), molte di esse trovano posto all'interno delle AREE quando si riferiscono agli argomenti di cui si parla.

PRESS AGENCY

L'edicola è divenuta una vera e propria jungla, e per riuscire a individuare le informazioni che ci occorrono siamo costretti a spendere dei capitali in riviste e dischetti, spesso col dubbio di avere in ogni caso perso di vista qualcosa di importante.

Grazie alle indicazioni che troverete in questa rubrica (ma anche, come sempre, all'interno di altre AREE) vi sarà possibile d'ora in poi individuare più rapidamente ed efficacemente le pubblicazioni su carta o su disco contenenti ciò di cui avete bisogno.

Zona 2: SPECIAL

In questa parte della rivista potrete leggere o consultare tutti quegli articoli che sono stati 'evidenziati' sulla copertina oppure nel sommario, e cioè:

FOCUS ON...

La 'storia di copertina' in cui viene affrontato un argomento particolare di sicuro interesse e ne viene analizzato e risolto per quanto possibile ogni aspetto.

MONEY MACHINE

Una rubrica nuova, ma l'argomento è vecchio come il mondo. Quali sono i sistemi per trasformare una passione in un affare?

Numero per numero vi sveleremo i trucchi, le idee e le esperienze (o gli errori) di chi ha tentato ed è riuscito a 'far soldi col computer'.

PIXEL MEDIA

Qualcuno aveva profetizzato che il computer avrebbe a poco a poco causato la sparizione della carta. La realtà si è rivelata ben diversa, visto che proprio a causa della sua esistenza sono state stampate milioni di pagine (GigaByte ne è un esempio).

Eppure c'è chi riesce a creare delle pubblicazioni - riviste, bollettini, libri, enciclopedie - senza fare uso di un solo foglio di carta.

In questa rubrica vi presenteremo appunto questi capolavori dell'editoria elettronica, alcuni sconosciuti ma validissimi, altri noti e preziosi, e vi faremo scoprire i vantaggi che un medium fatto di pixel può avere rispetto alla cara, vecchia carta.

GUEST STAR

Il mondo del personal computing non vive di vita propria, bensì grazie al duro lavoro e all'intelligenza di persone che investono tutte le loro risorse per creare quegli strumenti attraverso i quali ogni utente può sentirsi parte di questo caleidoscopico universo di bit.

In questa rubrica li conosceremo, in una serie di interviste e di profili che hanno lo scopo di avvicinarli ancora di più a quegli utenti per i quali hanno sempre lavorato e grazie ai quali hanno potuto fare dell'informatica la loro missione di vita.

TOP BUY

Sebbene GigaByte parli soprattutto di software non commerciale (ShareWare, PD e FreeWare), ci sono dei prodotti che, per motivi di mercato o per scelta del produttore, si presentano al pubblico con prezzi 'popolari' - pur rimanendo *qualitativamente validi*.

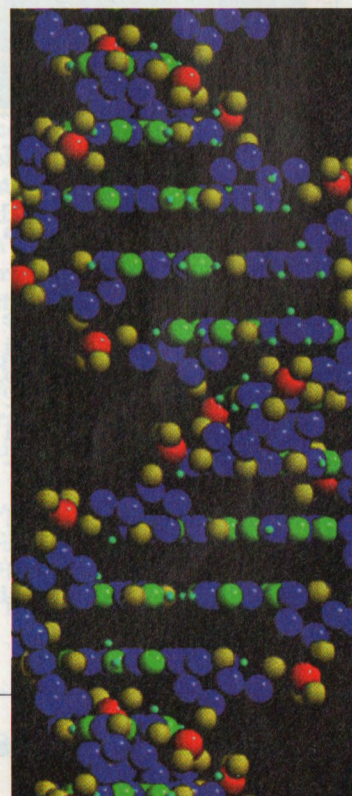
Saranno questi 'affari d'oro' ad essere esaminati in questa rubrica, e vedremo *perché vale la pena acquistarli* e a chi possono essere utili.

AD HOC

Come può cambiare una professione quando il computer fa il suo ingresso in tale attività? Vale davvero la pena 'informatizzare' un certo tipo di lavoro?

Quali sono i vantaggi, quali gli errori da evitare, quali le esperienze di chi lo ha già fatto?

Questa rubrica vi presenterà di volta in volta tutte le informazioni 'giuste' per l'adozione di strumenti informatici nelle più svariate attività lavorative: dal tipografo al fotografo, dall'Ente Locale alla farmacia, dalla parrocchia alla rivendita di tabacchi, dalla segreteria scolastica alla palestra, e così via.

numero ZERO

Zona 3: CD-ROM

Era impossibile ignorare un fenomeno tanto importante quanto quello dei CD-ROM: questo nuovo medium, grazie alle sue caratteristiche di economicità e praticità, sta cambiando totalmente il volto dell'informatica.

Noi di GigaByte abbiamo voluto offrirvi, quindi, con questa parte della rivista qualcosa di nuovo, creando due rubriche dal taglio originale che non mancheranno di soddisfarvi:

SILVER DISC

Il 'disco d'argento' è un mondo vasto, uno spazio digitale fino a qualche tempo fa impensabile, che ora vi viene offerto a prezzi incredibilmente accessibili.

Certo, questa non è una rubrica nuova, ma è nuovo modo di affrontare l'argomento, valutandolo nell'ottica giusta e fornendovi le informazioni che contano sui prodotti che contano.

TERABYTES

Come esplorare un mondo così vasto senza stampare opere enciclopediche? Semplice: dedicando una rubrica regolare ad una rapida ma esauriente panoramica dei titoli disponibili, senza trascurare alcun settore.

Una serie di pagine da conservare (come tutta la rivista, del resto) che, di numero in numero, vi aiuterà a costruire la 'grande guida al mercato dei CD-ROM'.

Zona 4: SHAREWARE

Il mondo dello ShareWare, del Public Domain e del FreeWare: migliaia di persone che creano, producono, distribuiscono, utilizzano programmi e dati sugli argomenti più diversi.

In queste pagine cercheremo di fornirvi tutte quelle informazioni e quelle idee che vi permetteranno di fare dello shareware uno strumento per cambiare in meglio il proprio rapporto col personal computer.

Naturalmente ognuno di voi ha gusti e interessi diversi, ed è per questo che la ZONA 4 è stata suddivisa per argomenti, raggruppati sotto l'AREA:

SHAREWAREVIEW

Ovvero come scoprire perché il software non commerciale sta cambiando il mondo dell'informatica, imparando a cercarlo, selezionarlo, valutarlo ed apprezzarlo. Non mancherà, tra gli argomenti affrontati, quello classico del divertimento, e cioè:

LET'S PLAY

Dove vi aspettano delle sorprese che sicuramente troverete interessanti e che spesso riusciranno anche a stupirvi.

E per i giocatori incalliti, un angolo a parte fornirà i trucchi e i segreti che i 'colleghi' di tutto il mondo si trasmettono ogni giorno, nella rubrica:

CHEAT CORNER

Ovvero l'angolo dei trucchi. Sistemi per vincere, ma anche programmi per intervenire modificando il codice stesso dei giochi.

Zona 5: STANDARD

Siamo nel settore delle rubriche classiche. Anche in questo caso, però, c'è in ognuna qualcosa di nuovo.

Sono rubriche di interesse generale, ma che affrontano temi particolari e spesso inediti.

Eccole:

ON LINE

Il mondo della comunicazione, dove ogni giorno impressionanti flussi di byte 'scorrono' - trasformati in impulsi - lungo i fili del telefono, rimbalzando nello spazio e nell'aria per ritrasformarsi infine di nuovo in byte nelle memorie dei computer che li ricevono.

In questo immenso oceano di dati e programmi anche voi potete trovare ciò che cercate, conoscere le persone giuste, scoprire opportunità impensate: se non lo avete mai fatto, vi daremo gli strumenti per imparare a 'nuotare'; se invece siete dei 'navigatori' dell'oceano telematico, troverete in questa rubrica le mappe giuste per scoprire nuove rotte e nuovi continenti.

A BIT OF HUMOUR

Sin dai tempi in cui informatica era sinonimo di laboratori popolati da tecnici in camice bianco e zeppi di enormi bobine di nastro e cataste di schede perforate, la serietà della materia è stata profondamente intaccata da una sottile e tagliente vena di umorismo.

In queste pagine scoprirete il lato buffo del computer, attraverso esperienze reali ai confini dell'assurdo, modi di dire e di fare che di serio hanno ben poco, situazioni narrative o cinematografiche in cui il computer ha avuto un ruolo tutt'altro che serio, e così via, verso i mille aspetti dell'umorismo informatico.

SOURCECODE

La programmazione è il modo più attivo di porsi di fronte al computer, persino più attivo dell'intervento tecnico sull'hardware. Significa entrare nella mente della macchina e parlare il suo linguaggio, facendosi obbedire e costringendola a fare ciò che desideriamo. Un potere che ha quasi del magico, insomma, ma che può avere mille sfumature diverse, in quanto gli strumenti per 'creare' programmi sono davvero tanti, e organizzati secondo livelli di tecnicità diversi.

Attraverso le pagine di questa rubrica potranno diventare programmatori anche coloro che non lo avrebbero mai pensato.

I programmatori 'esperti' - invece - troveranno informazioni per semplificare ed arricchire il loro la-

SPECIAL

voro grazie all'opera dei colleghi di tutto il mondo.

ARENA

Ognuno, prima o poi, ha dovuto prendere in considerazione l'esistenza di un altro 'sistema', mettendolo a confronto col suo. Accade nel mondo degli automezzi, in quello delle attrezzature audio e video, e in tanti altri campi.

Ma cosa cambia, veramente, quando si utilizza un diverso sistema operativo, una diversa interfaccia utente, un diverso tipo di microprocessore? A questa domanda si è cercato di rispondere, ad esempio, con gli 'emulatori', quei programmi che cercano di ricreare, in tutto o in parte, il modo di funzionare di altri computer sul nostro.

PLUG'n'PLAY

L'hardware e il software diventano sempre più potenti, ma i produttori cercano di attenuarne l'impatto con l'utenza attraverso accorgimenti che conservino quella caratteristica di 'amichevolezza' e facilità d'uso che è l'ingrediente base per la diffusione dell'informatica di massa.

Attraverso questa rubrica esamineremo di volta in volta tutti quegli strumenti che tentano di rendere 'facile' l'utilizzo del computer, e i risultati ottenuti.

ALFABIT

Quanti di voi sanno cosa accade veramente 'dentro la scatola' quando accendono il computer e cominciano a premere i tasti? Stiamo parlando dell'informatica 'di base' — senza la quale anche il più piccolo problema diventa motivo di scoraggiamento e si vive con un perenne senso di impotenza e di inadeguatezza nei confronti del computer.

In queste pagine coloro che non hanno mai avuto il tempo o la voglia di crearsi la cultura informatica di base potranno scoprire, poco a poco e in modo divertente e semplice, tutti i segreti che trasformano l'utente medio in un 'informatico'.

A corredo di questa rubrica, potrete di volta in volta acquisire un vero e proprio 'linguaggio tecnico' grazie allo spazio:

WORDWARE

Qui vi verrà svelato, di numero in numero, il significato di tutte quelle parole, tecniche o gergali, ormai diventate parte integrante del linguaggio informatico ufficiale e non.

Zona 6: FEEDBACK

Siamo giunti alla parte dove il vostro ruolo di pubblico cambia trasformandovi in protagonisti e permettendovi anche di ottenere, oltre alla soddisfazione di aver partecipato attivamente alla realizzazione della rivista, anche dei premi.

MAGNETIC DREAM

Ovvero 'il sogno nel dischetto', la rubrica forse più originale della rivista. In queste pagine proveremo a trasformare in realtà — almeno sulla carta — tutto ciò che avrete immaginato.

Inviateci i vostri 'sogni' — descrizioni di prodotti hardware o software che nessuno ha ancora inventato, di eventi della storia dell'informatica che non si sono mai verificati, personaggi immaginari che avrebbero sicuramente mutato lo scenario informatico se fossero esistiti.

Tutto ciò verrà trasformato in 'notizia vera' all'interno di questa rubrica, come un 'pesce d'aprile' che dura tutto l'anno.

SELF TEST

Quanto ne sapete veramente sull'argomento? Quale vera 'personalità' informatica si nasconde dentro di voi? Qual'è il vostro computer ideale? Trattate il computer nella maniera più saggia? Siete vittime o carnefici?

A queste e tante altre domande potrete dare una chiara risposta attraverso i test-gioco proposti in questa rubrica, in modo divertente, rilassante e stimolante.

NO PROBLEM

L'uso del computer, anche ad un livello molto limitato, ci mette spesso di fronte a problemi piccoli e grandi che quasi sempre altri hanno già affrontato e superato prima di noi.

Da oggi potrete utilizzare a vostro vantaggio questa esperienza accumulata e tramandata dagli utilizzatori di hardware e software di tutto il mondo, semplicemente facendoci sapere quel'è il vostro problema o la vostra perplessità ed ottenendo così la risposta o le risposte di cui avete bisogno.

G-MAIL

La 'posta', eterna rubrica di qualsiasi rivista che si rispetti. Come sarà la 'posta' di GigaByte?

A questo potete rispondere soltanto voi, visto che senza il vostro intervento attivo questo spazio non potrebbe neanche esistere.

Sotto, dunque, fateci sentire la vostra voce!

CLIPBOARD

Non poteva mancare la rubrica degli annunci, dove potrete vendere, comprare, cercare, contattare e chissà cos'altro. Insomma, una vera e propria BBS su carta.

Questi gli 'spazi' ritagliati a misura di voi lettori. Allora, che ne dite? L'appuntamento è dunque in edicola, col primo, vero numero di GigaByte, dove troverete tutto quello che cercate... e anche qualcosa di più. A presto.